

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kehadiran komik dalam ranah komunikasi dan seni visual sudah bukan menjadi hal yang asing. Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kekuatan komik terletak pada kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita. Sebagaimana yang telah diungkapkan Maharsi sebagai berikut :

”Gambar membuat cerita menjadi mudah diserap atau dipahami, sedangkan teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat ” (Maharsi 2011: 7).

Teks yang digunakan di dalam komik berbentuk dialog, menceritakan dialog antara tokoh satu dengan yang lain ketika bertarung. Kata yang di gunakan dalam dialog komik berupa kata seru. Menurut pendapat Chaer ”Dipahami dari pengertiannya bahwa kata seru merupakan kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin, misalnya karena kaget, terharu, kagum, marah atau sedih” (2005 : 193 ). Penggunaan kata seru di dalam dialog komik membuat pembaca secara langsung mampu mengintepretasikan gambaran perasaan yang sedang di alami tokoh. Dilihat dari eksistensinya penggunaan kata seru di dalam bahasa Indonesia digunakan di dalam komunikasi sehari-hari dalam kehidupan nyata, hal tersebut tidak terlepas dari fungsi kata seru yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin seperti marah, kaget, kecewa, sedih, senang, dan sebagainya.

Komik serial *Naruto* adalah salah satu jenis komik serial yang menjadi pilihan pembaca atau penggemar komik pada umumnya. *Naruto* adalah manga dan anime karya Masashi Kishimoto. Manga *Naruto* bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya, Naruto Uzumaki, seorang ninja remaja yang berisik, hiperaktif, dan ambisius; dan petualangannya dalam mewujudkan keinginan untuk mendapatkan gelar Hokage, ninja terkuat di desanya. Pada komik tersebut penulis menyajikan gambar dan teks yang bisa dipahami ceritanya.

Bahasa gambar universal yang dipakai di dalam komik menambah nilai komik menjadi alat ampuh untuk menyampaikan pesan yang beragam. Pembaca bisa memahami cerita dengan melihat gambar yang lengkap dengan adegan ketika bertarung, disertai dengan dialog tokoh yang menggunakan kata seru. Melalui tokoh-tokoh di dalam komik, pembaca merasakan dialektika komunikasi secara tidak langsung terhadap peranan para tokoh sekaligus peristiwa yang sedang terjadi di dalam alur cerita komik tersebut. Menurut pendapat Maharsi "Keterlibatan secara emosional kadang kala terasa dalam dialektika tersebut, apalagi jika alur cerita yang disajikan bersinggungan secara langsung dengan pengalaman empiris yang dialami pembaca" (2011: 9). Komik merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke dalam ruang imajinasi baru, sehingga pembaca selalu merasa ingin tahu kelanjutan cerita dalam sebuah komik.

Komik *Naruto* merupakan salah satu komik populer yang digemari oleh berbagai kalangan mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa. Tidak

berhenti sampai di situ, cerita dalam komik serial tersebut juga dikemas dalam bentuk film yang tayangan di televisi, jadi keberadaan komik *Naruto* sudah tidak asing lagi bagi beberapa kalangan khususnya para penggemar komik. Penggunaan kata seru di dalam dialog pada komik tersebut digunakan untuk mengekspresikan perasaan para tokoh terutama pada adegan ketika bertarung.

Kolaborasi antara teks dan gambar yang tersaji di dalam komik menjadikan informasi yang diberikan mudah dimengerti oleh pembaca. Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Bonneff dalam Maharsi "Komik disinyalir memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada golongan usia pembaca". Kusrianto dalam Maharsi juga berpendapat "Komik juga dikatakan sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya" (2011: 7). Secara tidak langsung komik mampu membentuk pengaruh yang cukup kuat terhadap perubahan tingkah laku pembacanya, misalnya para penggemar komik sering menirukan karakter tokoh, mengadaptasi tiruan bunyi yang ada di dalam komik, bagi anak-anak penggemar komik akan menirukan adegan atau kata-kata yang diucapkan oleh tokoh pada pola tingkah laku tertentu. Hal ini tidak terlepas dari fungsi komik yang mampu memberikan nuansa baru bagi komunikasi yang bersifat global dalam ranah kehidupan modern.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian pada penggunaan kata seru dalam bahasa Indonesia pada dialog komik serial *Naruto*. Peneliti memilih komik *Naruto* karena komik

tersebut merupakan salah satu komik yang cukup digemari dan memiliki peminat dari berbagai tingkat usia. Komik *Naruto* mempunyai dampak pada perilaku anak-anak khususnya di dalam menirukan adegan tokoh-tokohnya. Anak-anak menirukan dialog juga kata-kata yang diucapkan tokoh, yang lebih menarik lagi anak-anak atau pembaca pada umumnya sering menirukan kata seru yang ada pada dialog komik *Naruto* yang digunakan di dalam komunikasi sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Maharsi sebagai berikut :

”Sebetulnya komik berpengaruh sekali dalam memberi pemahaman yang cepat kepada pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi. Bahasa gambar dan teks dalam komik ternyata mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding hanya dengan tulisan saja. Bahkan buku-buku pelajaran setingkat TK sudah memakai komik sebagai salah satu elemen dalam materi pelajarannya, walaupun dengan visual yang seadanya” (2011: 21).

Penggunaan kata seru pada dialog komik *Naruto* turut andil di dalam mempertajam konflik yang terjadi pada tokoh-tokoh komik tersebut. Contohnya pada beberapa kata yang terdapat dalam dialog komik *Naruto* seri 50 sebagai berikut:

”*Gawat..!!*” yang terdapat di dalam halaman 165 yang merupakan pernyataan keadaan terancam atau dalam bahaya. Kata tersebut berfungsi untuk menyatakan perasaan batin takut. Kata ”*Ukh,,*” yang terdapat di dalam halaman 139 yang merupakan pernyataan rasa iba atau sedih. Kata tersebut untuk menyatakan perasaan batin sedih. Kata ”*Sayang sekali*” yang terdapat di dalam halaman 172 yang merupakan pernyataan kecewa. Kata tersebut berfungsi untuk menyatakan perasaan batin kecewa. Kata ”*Akhirnya ketemu*” terdapat di dalam halaman 96. kata tersebut berfungsi untuk menyatakan perasaan lega. Kata ”*cih..*” di dalam halaman 36, yang berfungsi untuk menyatakan perasaan jijik. Kata ”*Hore*” yang terdapat di dalam halaman 53, kata tersebut berfungsi untuk menyatakan perasaan senang. Kata ”*Bodoh!!!*” dalam halaman 157 berfungsi untuk menyatakan perasaan marah.

Kata seru seperti pada dialog komik diatas sering digunakan di dalam komunikasi sehari-hari. Penggunaan kata seru tersebut bertujuan untuk mengungkapkan perasaan batin. Eksistensi kata seru dalam bahasa Indonesia yang diadaptasi dari komik, turut mewarnai gaya berkomunikasi seseorang.

Berdasarkan fenomena berkomunikasi tersebut, peneliti akan menganalisis mengenai bentuk dan fungsi kata seru yang ada didalam komik. Sehingga diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai penggunaan bentuk dan fungsi kata seru yang diadaptasi oleh sebagian orang di dalam berkomunikasi sehari-hari.

## **B. Pembatasan Masalah**

Agar terhindar dari kajian yang terlalu luas maka peneliti membatasi masalah pada bentuk kata seru, fungsi kata seru dan struktur kata seru yang terdapat di dalam dialog komik serial *Naruto*. Analisis data yang diperoleh dari komik serial *Naruto* hanya pada seri ke-50.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah bentuk ungkapan kata seru yang terdapat dalam komik serial *Naruto*?
2. Bagaimanakah fungsi ungkapan kata seru dalam komik serial *Naruto*?
3. Bagaimanakah struktur ungkapan kata seru dalam komik serial *Naruto*?

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang baik haruslah memiliki tujuan yang baik dan jelas serta memiliki arah dan tujuan yang tepat. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mendiskripsikan bentuk ungkapan kata seru yang terdapat di dalam komik serial *Naruto*.
2. Mendiskripsikan fungsi ungkapan kata seru di dalam komik serial *Naruto*.
3. Mendeskripsikan struktur ungkapan kata seru di dalam komik serial *Naruto*.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis kata seru dapat digunakan sebagai kata-kata yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan batin, misalnya karena kaget, terharu, kagum, marah atau sedih. Kata seru juga merupakan bentuk ekspresi perasaan yang diungkapkan kedalam bentuk bahasa. Penggunaan kata seru di dalam dialog komik membuat komik menjadi mudah dimengerti atau dipahami oleh pembaca dalam menginterpretasikan kejadian atau suasana yang dialami oleh tokoh melalui pengungkapan ekspresi dalam bentuk bahasa yang menggunakan kata seru.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Pembaca**

Memberikan wawasan baru bahwasanya penggunaan kata seru di dalam dialog komik itu bukan semata-mata karena pelengkap tetapi memang sengaja dibuat atau ditulis oleh pengarang untuk menambah atau memberi efek-efek tertentu pada dialog.

#### **b. Bagi Guru dan Orangtua**

Bagi guru lebih memahami pilihan kata atau tiruan kata, bunyi, dan tingkah laku yang dilakukan oleh siswa yang mengadaptasi atau meniru di dalam komik, sehingga untuk berkomunikasi lebih dekat lagi dengan siswa, guru bisa menggunakan kata-kata atau kalimat seperti yang ada

di dalam komik, hal ini akan membuat siswa lebih merasa dipahami dan diterima pada masanya. Begitu juga dengan orangtua apabila memahami hal tersebut bisa digunakan sebagai selingan dalam berkomunikasi dengan anak agar anak lebih merasa dipahami dan diterima dunianya.

c. Bagi Mahasiswa

Dapat digunakan sebagai acuan atau referensi dalam melakukan penelitian berikutnya.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti semoga penelitian ini bisa dijadikan langkah awal untuk lebih memahami kondisi kebahasaan yang terus berkembang sehingga peneliti lebih peka terhadap perkembangan dan penggunaan bahasa.

## **F. Daftar Istilah**

1. Manga

Menurut wikipedia bebas Manga (dibaca: man-ga, atau ma-ng-ga) merupakan kata komik dalam bahasa Jepang; di luar Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang. *Mangaka* (dibaca: man-ga-ka, atau ma-ng-ga-ka) adalah orang yang menggambar manga. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Manga> diakses pada 18 Mei 2011).



## 2. Jutsu

Jutsu ("teknik" atau "keahlian") adalah

“ istilah umum yang mengacu kepada teknik apapun yang digunakan seorang ninja dan tidak bisa ditiru oleh manusia biasa. Jutsu biasanya mengandalkan manipulasi chakra dengan berbagai cara, dan yang paling umum adalah segel tangan. Segel tangan dibuat dari kombinasi dua belas simbol binatang yang berasal dari shio” ([http://id.wikipedia.org/wiki/Jutsu\\_%28Naruto%29](http://id.wikipedia.org/wiki/Jutsu_%28Naruto%29) diakses pada 18 Mei 2011).

## 3. Cakra

”Adalah sumber energi dasar yang diperlukan untuk ninja di Naruto untuk melakukan banyak jutsu. Ninja menghasilkan chakra melalui kombinasi dari kedua energi: energi fisik Yang diambil dari triliunan sel-sel yang membentuk tubuh manusia, dan energi mental Diperoleh melalui pengalaman dan dengan melatih tubuh” ([http://id.wikipedia.org/wiki/Jutsu\\_%28Naruto%29](http://id.wikipedia.org/wiki/Jutsu_%28Naruto%29) diakses pada 18 Mei 2011).

## 4. Genjutsu

Genjutsu ("Teknik Ilusi") ”Adalah teknik yang menggunakan cakra pada sistem saraf lawan untuk menciptakan ilusi. Orang yang diketahui bisa memakai Genjutsu adalah Sasuke Uchiha, Itachi Uchiha, pengguna Sharingan level atas, dan Kurenai Yuhi. Salah satu tokoh utama dalam Naruto, Sakura Haruno diketahui merupakan ninja tipe Genjutsu, meskipun ia belum pernah memakai teknik genjutsu untuk menyerang” Diakses pada 18 Mei 2011 ([http://id.Wikipedia.org/wiki/Jutsu\\_%28Naruto%29](http://id.Wikipedia.org/wiki/Jutsu_%28Naruto%29)).

## 5. Ninja

”Ninja atau *Shinobi* (dalam bahasa Jepang, secara harfiah berarti "Seseorang yang bergerak secara rahasia") adalah seorang mata - mata jaman feodal di Jepang yang terlatih dalam seni ninjutsu (secara kasarnya "seni pergerakan sunyi") Jepang. Ninja, seperti samurai, mematuhi peraturan khas mereka sendiri, yang disebut *ninpo*. Menurut sebagian pengamat ninjutsu, keahlian seorang ninja bukanlah pembunuhan tetapi penyusupan. Ninja berasal dari bahasa Jepang yang berbunyi *nin* yang artinya menyusup. Jadi, keahlian khusus seorang ninja adalah menyusup dengan atau tanpa suara” Diakses pada 18 Mei 2011 ([http://id.wikipedia.org/wiki/Jutsu\\_%28Naruto%29](http://id.wikipedia.org/wiki/Jutsu_%28Naruto%29)).

## 6. Elemen Petir

”Yaitu campuran dari tiga elemen dasar api, udara, dan air. Dan sekuat apapun elemen petir, penetralnya adalah tanah. Selain dibentuk oleh tabrakan lebih dari dua elemen dasar, elemen sekunder petir ini juga bisa terbentuk karena gangguan mental yang amat sangat berat bagi pengguna elemen dasar api, sekalipun dia murni keturunan pengguna api. Perlu diketahui, bahwa pengguna elemen petir ini amat jarang ditemukan dan usianya biasanya pendek. Usia terpanjang yang bisa ditempuh adalah 37 tahun. Mengapa? Karena energi petir terlalu kuat diterima oleh tubuh manusia”

Diakses pada 18 Mei 2011 ([http://id.wikipedia.org/wiki/Jutsu\\_%28Naruto%29](http://id.wikipedia.org/wiki/Jutsu_%28Naruto%29))